GAME CONTROLS

Move - Left/Right	Left/Right Analog Stick - Left/Right
Lift Operation - Up/Down	Up/Down Analog Stick - Up/Down
Search	Press Up when stood in front of item
Activate Pocket Computer	△ button
Back (menu)	○ button
Jump/Select	✕ button
Pause Game	START button
Quit Game	HOME button
Switch Password HUD On/Off	L button
Switch TIME display On/Off	R button

MISSION BRIEFING

The object of the secret mission is to put a stop to the evil genius, Professor Elvin Atombender, who is suspected of hacking into National Security computers. You must penetrate Atombender's Secret Island bunker, in a race against time, you must search for pieces of a secret password that will shut down the deadly missiles of the deranged Professor. Using the elevator system, make your way through the maze of corridors of the secret hideaway, but beware, you will have to outwit the hordes of deadly robots that patrol each area.

The robots all react in different ways, so observe each robot in turn and try and learn its patrol parameters and attack methods.

Once into a safe area, check all objects, furniture and computer terminals for pieces of the Secret Password. If you fail to find the Password, life on Earth as we know it will change forever...Atombender has Nuclear missiles pointed at strategic targets around the globe...The count down has begun...you have SIX hours to save the planet...you have been chosen to undertake the Impossible Mission!

HOW TO PLAY

Select the NEW GAME icon. This will take you to the GAME SELECTION screen. Here, you can choose one of three variants of Impossible Mission. At this point you alternatively have the ability to view a tutorial which shows you how to play the game. To do this, select the TUTORIAL icon and press the ⊗ button.

The GAME SELECTION screen shows :

NEW - This is the updated version of Impossible Mission.
CLASSIC - This is the original version of Impossible Mission...including all Original Graphics and Sound.
MERGED - This version of Impossible Mission has the new backgrounds of the updated version but utilises the original character graphics.

If the player selects either the CLASSIC or MERGED versions of Impossible Mission, the game will load immediately. If NEW is chosen, this will take you to the AGENT SELECTION screen. Here you can choose which Agent to outwit the deranged Professor. You can choose from three agents.

...ALPHA1...GAMMA...DELTA...

When the Agent has been chosen, the game will load.

On the game screen, you have two information displays (HUD) On the left, icons for DISABLE ROBOTS, LIFT RESETS and NUMBER OF PASSWORD PIECES solved. On the right TIME is displayed. Both these HUD's can be turned off using the L button & R button.

SEARCHING FOR ITEMS

To search for items, stand in front of any interesting item in the background and press the UP button. If the item can be searched, a search bar will appear over the item.
Some items need more time to be searched than others.
Keep the UP button pressed until the search bar disappears. If you are disturbed while searching, move to safety, then return to the item. The search starts from where you left off.
If you leave the room you will have to start the search from the beginning.

If the search has been successful, the item will be displayed momentarily on screen, then automatically added to your inventory. Once an item has been searched, it dims down into the background to help the player recognise that the item has already been searched.
Items you can find while searching are...

- Lift Reset passwords
- Robot 'Snooze' passwords
- Puzzle Pieces password
- Nothing!

USING TERMINALS

Terminals are usually located at the entrance/exit of each room. To access terminals, simply press the UP button. When a terminal is accessed, the Control Panel is shown in the bottom portion of the screen.

You can Reset the Lifting Platforms if you have the correct password. These can be found by searching items. You can also disable the rooms' Robot Guardians if you have acquired any 'Snooze' passwords .

When you are finished, log off from the terminal to resume the mission.

USING THE POCKET COMPUTER

The IMPC v2k6 Pocket Computer is essential to the success of the Mission. The player will assemble the Puzzle Piece passwords on it and hopefully crack the security code, disabling the Nuclear arsenal of Professor Atombender.

You can access the pocket computer at any time by pressing ⊖. You can deactivate the computer by pressing ⊙.

As you move around the secret bunker, the pocket computer will track your every move, creating a GPS map of the hide out.

USING THE POCKET COMPUTER

Save Button - It is possible to save your progress through Atombender's bunker at anytime. Simply access the pocket computer and press the save game icon.

Load Button - Loads any previously saved games.

Arrow Buttons - Scroll through list of all puzzle pieces found so far.

Phone Button - Dials out to the Agency for assistance with the password puzzle. Each contact with the Agency will cost you TWO minutes in game time.

Display Window - Collected puzzle pieces passwords to the left and displays puzzle pieces you are working with

Off Button - Turns off the pocket computer.

Vertical Flip Button - flips the selected puzzle piece vertically.

Horizontal Flip Button - flips the selected puzzle piece horizontally.

Trash Button - deletes the selected puzzle piece from the display only - NOT from memory.

Exclamation Button - undo key for puzzle moves.

Paws (pause) Button - pauses the game.

Three Colour Buttons - Change the colours of Puzzle pieces.

HINTS TO SOLVE PUZZLES

As you search all the rooms, you will discover fragments of the puzzle passwords. You must piece together sets of 4 fragments in order to recreate each of the 9 passwords. As you complete each password, the fragments will be removed from the list. You must assemble these fragments using the IMPC v2k6 pocket computer. Once you have solved all 9 passwords, you must make your way to the Control Room to defeat Atombender. In Easy Mode, the Control Room is displayed in red.

To find out if two puzzle pieces match, pick up one piece and place it directly on top of the other piece.

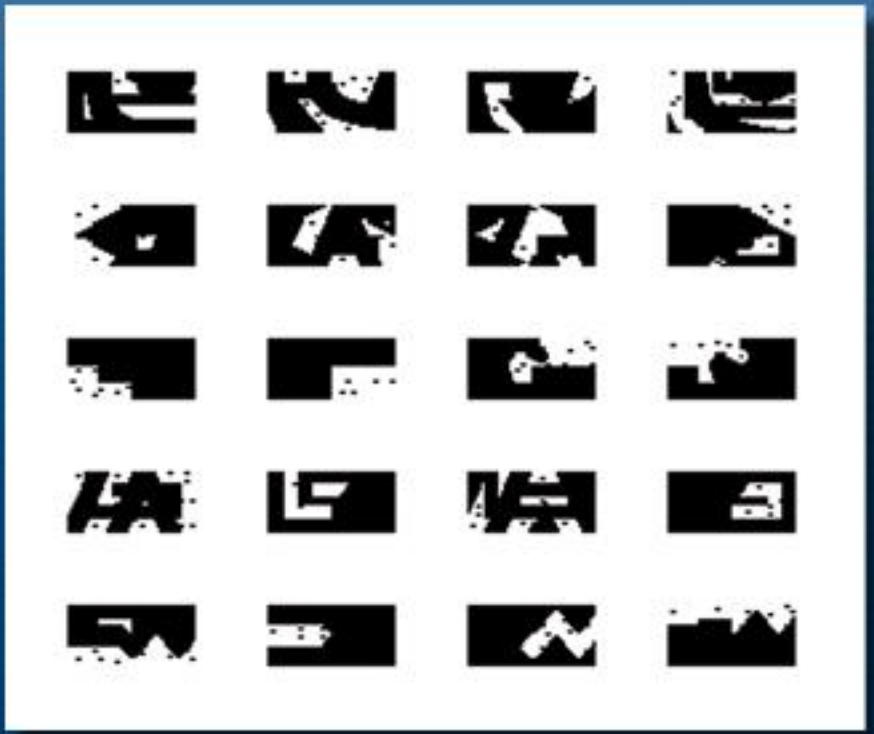
Some pieces will be upside down, backwards or both when you find them. Try flipping them around with the function keys to find a match.

Pieces must be the same colour to match. To change the colour, use the Three Colour function keys.

A completed puzzle looks like an old computer punched card, a solid rectangle with holes in it.

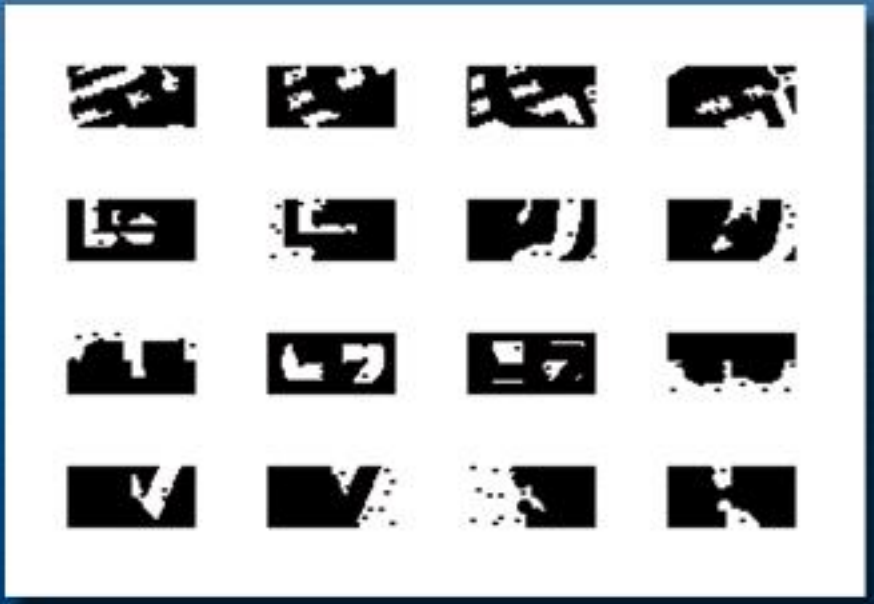
HINTS TO SOLVE PUZZLES

...URGENT TRANSMISSION...TOP SECRET INFORMATION...FOR YOUR EYES ONLY...



HINTS TO SOLVE PUZZLES

...URGENT TRANSMISSION...TOP SECRET INFORMATION...FOR YOUR EYES ONLY...



CODE ROOMS

Atombender's secret stronghold contains two 'code' rooms. They contain a large screen and a computer terminal. When the terminal is accessed a sequence of squares will flash, accompanied by musical notes.

The player must replay the sequence in the correct order in order to win either a Robot 'snooze' or a Lift reset password. You must replay the sequence in the correct note ascending order... lowest note to highest note.

Tips:
The Lowest pitch (note) is always the lowest volume.
The Highest pitch (note) is always the highest volume.
Do not replicate the order of the notes as they are played to you.

SCORING

Each time you fall from the bottom of the screen or are electrocuted by a Robot, 10 minutes will be docked from your game time.

Your final score is calculated using a number of parameters...

- 1 point for each second remaining on the clock.
- 2 points for each second remaining on the clock when the game game is played in HARD mode.
- 100 points for each puzzle piece found.
- 100 points for each Robot 'snooze' and Lift reset password found.
- 500 points for each puzzle solved.
- 1000 points for completing the mission when in EASY mode.
- 5000 points for completing the mission when in HARD mode.

PANORAMA DES BOUTONS DE COMMANDE

Déplacement-Gauche & Droite	Touche directionnelle gauche & droite Pad analogique gauche/droite
Ascenseur – Monter & Descendre	Touche directionnelle haut & bas Pad analogique haut/bas
Examiner un objet	Touche directionnelle haut devant un objet
Connexion au terminal	Touche directionnelle haut devant le terminal
Activer l'ordinateur de poche	Touche △
Retour (menu)	Touche ○
Sauter/Retourner	Touche ✕
Pause	Touche START
Activer/Désactiver le HUD mot de passe	Touche L
Afficher/Masquer l'heure	Touche R

RÉSUMÉ DE LA MISSION

L'objectif de cette mission secrète est d'arrêter un génie du mal, le Professeur Elvin Atombender, suspecté d'infiltrer les ordinateurs de la Sécurité Nationale. Vous devez pénétrer dans le bunker de l'Île secrète d'Atombender. Dans une course contre la montre, vous devez chercher les éléments d'un mot de passe qui désactivera les missiles destructeurs du savant fou.

En utilisant le réseau d'ascenseurs, trouvez votre chemin dans le labyrinthe de couloirs de cette retraite cachée, mais restez sur vos gardes, car vous devrez éviter des hordes de dangereux robots qui patrouillent dans tous les secteurs.

Les robots ont tous des réactions différentes: vous devrez donc observer chaque robot pour identifier ses techniques de déplacement et d'attaque.

Une fois en lieu sûr, examinez tous les objets, les meubles et les ordinateurs pour trouver des éléments du Mot de passe secret.

Si vous ne trouvez pas le mot de passe, la vie terrestre telle que nous la connaissons disparaîtra à jamais... Atombender a pointé des missiles nucléaires sur des cibles stratégiques du monde entier. Le compte à rebours à commencé, vous n'avez que quelques heures pour sauver la planète... vous avez été choisi pour remplir cette Impossible Mission!

NOUVELLE PARTIE

Pointez l'icône NOUVELLE PARTIE. Vous accédez à l'écran SÉLECTION DU JEU. Ici, vous pouvez choisir l'une des trois versions de Impossible Mission. À ce stade, vous avez la possibilité de voir un tutoriel qui vous montrera comment jouer. Pour y accéder, sélectionnez l'icône TUTORIEL et appuyez sur le touche ✪.

NOUVEAU - C'est la version mise à jour de Impossible Mission.

CLASSIQUE - La version originale de Impossible Mission...avec les graphismes et les sons d'origine.

FUSION - Cette version de Impossible Mission possède les décors de la nouvelle version mais utilise le graphisme original des personnages.

Si le joueur choisit la version CLASSIQUE ou FUSION de Impossible Mission, le jeu commence immédiatement. Si c'est NOUVEAU qui est sélectionné, l'écran SÉLECTION DE L'AGENT s'affiche. Vous pouvez alors choisir avec quel agent vous voulez défier le maléfique Professeur. Vous avez le choix entre trois agents

...ALPHA 1...GAMMA...DELTA...

Une fois que vous avez choisi l'agent, le jeu commence.

Sur l'écran de jeu, vous voyez deux zones informatives. Sur la gauche, les icônes ROBOTS DÉSACTIVÉS, ASCENSEURS et NOMBRE D'ÉLÉMENTS DE MOT DE PASSE trouvés. À droite, le compte à rebours TEMPS est affiché. Vous pouvez masquer ces deux zones à l'aide des boutons L et R .

EXAMINER DES OBJETS

Pour examiner des objets, placez-vous en face d'un élément intéressant du décor et appuyez sur la touche HAUT. Si vous pouvez examiner l'objet, une barre d'inspection apparaît au-dessus de l'élément. Certains objets demandent un examen plus long que d'autres.

Maintenez la touche HAUT enfoncée jusqu'à ce que la barre disparaisse. Si vous êtes interrompu pendant votre inspection, mettez-vous en lieu sûr avant de revenir près de l'objet, L'inspection reprend là où vous l'avez laissée. Si vous quittez la pièce, vous devrez reprendre l'inspection au début.

Si l'inspection est réussie, l'élément s'affiche momentanément à l'écran, puis est automatiquement ajouté à votre inventaire.

Une fois qu'un objet a été inspecté, il se fond dans le décor pour aider le joueur à reconnaître les objets qui ont été examinés. En Mode Facile, une pièce qui a été intégralement examinée apparaît en jaune sur le plan.

Les objets que vous pouvez trouver pendant vos inspections sont:

- Mots de passe ascenceurs
- Mode de passe 'Robots en sommeil'
- Éléments du puzzle
- Rien!

UTILISATION DES TERMINAUX

Les terminaux sont généralement situés à l'entrée/sortie de chaque pièce. Pour accéder aux terminaux, appuyez simplement la touche HAUT. Lorsque vous accédez à un terminal, le Panneau de commande s'affiche sur le bas de l'écran.

Vous pouvez Réinitialiser les ascenseurs si vous avez les bons mots de passe, que vous pouvez trouver en examinant les objets. Vous pouvez également désactiver les Robots gardiens de la pièce si vous avez un mot de passe 'Sommeil'. Attention, l'effet est seulement momentané.

Lorsque vous avez fini, déconnectez-vous du terminal pour reprendre la mission.

L'ORDINATEUR DE POCHE

L'ordinateur de poche IMPC v2k6 est essentiel à la réussite de la Mission. C'est là que le joueur assemble les mots de passe qui composent le Puzzle pour, on l'espère, craquer le code de sécurité et désactiver l'arsenal nucléaire du Professeur Atombender.

Vous pouvez accéder à tout moment à l'ordinateur de poche en appuyant sur ⓐ. Vous pouvez désactiver l'ordinateur en appuyant sur ⓞ.

Lorsque vous vous déplacez dans le bunker secret, l'ordinateur de poche enregistre chacun de vos mouvements et crée un plan GPS des lieux. Ce plan est différent à chaque nouvelle partie.

L'ORDINATEUR DE POCHE

Fenêtre d'affichage – affiche les pièces de puzzle récoltées à gauche, et celles que vous êtes en train de manipuler à droite.

Boutons Fléchés – Parcourez la liste de toutes les pièces de puzzle trouvées jusqu'à présent.

Bouton Clavier de téléphone – Contacte l'Agence pour obtenir de l'aide sur le puzzle. Chaque communication avec l'Agence vous coûtera DEUX minutes de jeu.

Bouton Off – éteint l'ordinateur de poche.

Bouton Retourner verticalement – Retourne le puzzle sélectionné verticalement.

Bouton Retourner horizontalement – Retourne le puzzle sélectionné horizontalement.

Bouton Corbeille – Retire la pièce de puzzle sélectionnée de l'affichage – PAS de la mémoire.

Bouton Exclamation – Permet d'annuler les déplacements de pièces de puzzle.

Bouton pause (pattes) – Suspend le jeu.

Bouton tricolore – Change la couleur de la pièce de Puzzle sélectionnée.

Touche Charger – Charge les données d'une partie précédemment sauvegardée.

Touche Sauvegarder – Sauvegarde les données de la partie en cours. Attention, cette action ÉCRASERA les données de jeu précédemment enregistrées.

ASTUCES POUR RESOUDRE LES PUZZLES

Au fur et à mesure que vous fouillez toutes les pièces, vous découvrirez des fragments de mots de passe composant le puzzle. Vous devez reconstituer des ensembles de 4 fragments pour recomposer chacun des 9 mots de passe. Lorsque vous trouvez un mot de passe, les fragments sont retirés de la liste. Vous devez assembler ces fragments à l'aide de l'ordinateur de poche IMPC v2k6. Une fois que vous aurez découvert les 9 mots de passe, vous devrez vous rendre à la Salle de Contrôle pour vaincre Atombender. En Mode Facile, la Salle de Contrôle est représentée en rouge.

Pour savoir si deux pièces de puzzle correspondent, prenez une pièce et placez-la directement sur une autre.

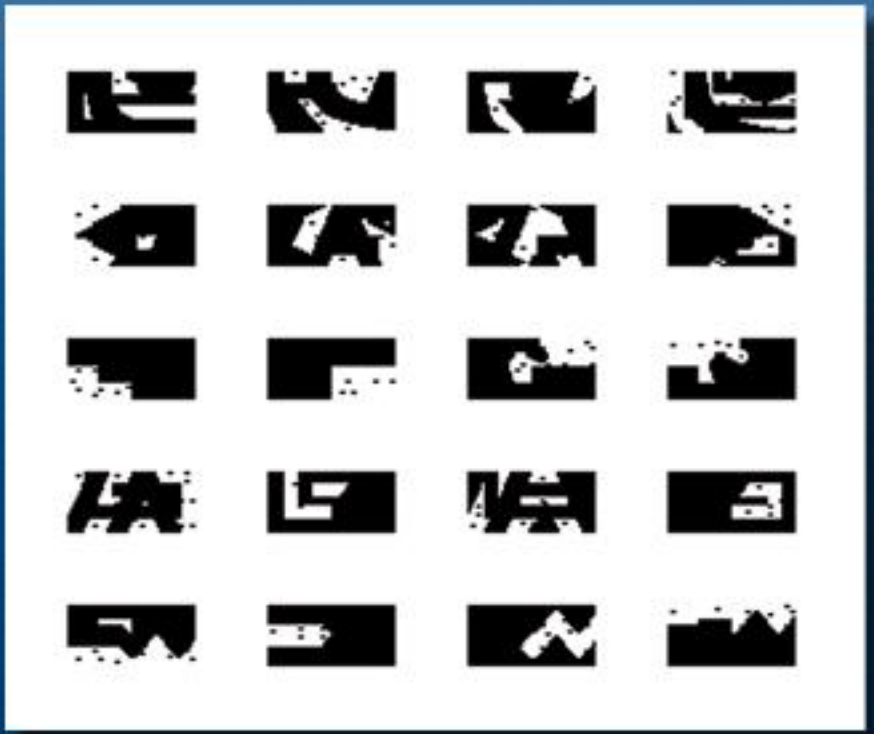
Certaines pièces peuvent être à l'envers, de dos ou les deux lorsque vous les trouverez. Essayez de les retourner à l'aide des boutons correspondants pour identifier les correspondances.

Les pièces doivent avoir la même couleur pour correspondre. Pour changer la couleur, utilisez le bouton Tricolore.

Un puzzle terminé ressemble à une vieille carte perforée: un rectangle plein percé de trous.

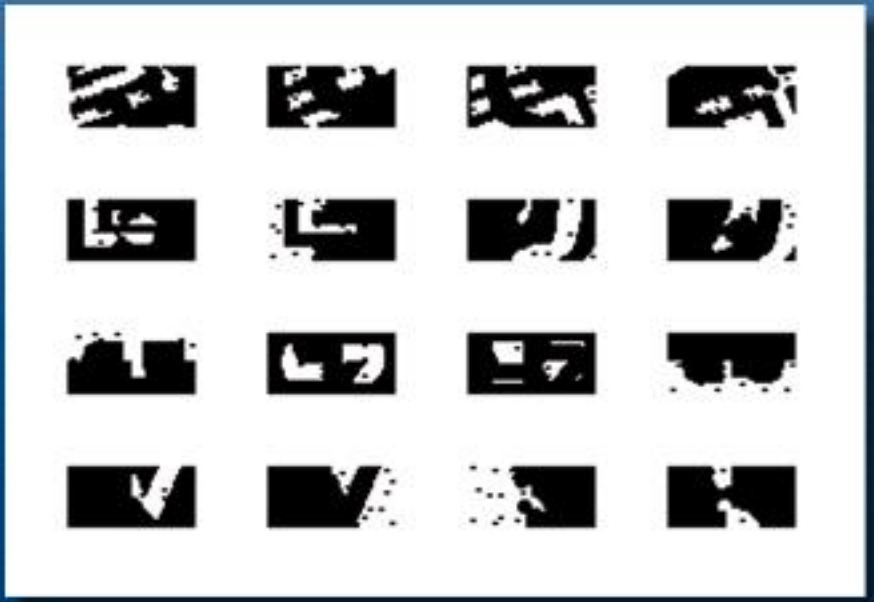
ASTUCES POUR RESOUDRE LES PUZZLES

...TRANSMISSION URGENTE...INFORMATIONS TOP SECRETES...



ASTUCES POUR RESOUDRE LES PUZZLES

...TRANSMISSION URGENTE...INFORMATIONS TOP SECRETES...



SALLES DE CODE

Le QG secret d'Atombender comprent deux Salles de code. Elles contiennent un grand écran et un terminal informatique. Lorsque vous accédez au terminal, des carrés s'illuminent successivement, accompagnés par des notes de musique. Si le joueur peut reproduire la séquence en plaçant les notes dans l'ordre ascendant, il reçoit un mot de passe 'Robot en sommeil' ou 'Ascenseur'.

Le joueur doit reproduire la séquence dans le bon ordre pour gagner un mot de passe 'Robot en Sommeil' ou Ascenseur. Vous devez reproduire la séquence dans l'ordre ascendant des notes... de la plus basse à la plus haute.

Astuces :
La note la plus Basse est toujours le volume le plus bas.
La note la plus Haute est toujours le volume le plus élevé.
Ne reproduisez pas les notes selon l'ordre dans lequel elles vous sont jouées.
Attention: l'ordre que vous devez reproduire est différent de l'rodre dans lequel les carrés apparaissent la première fois.

SCORE

Chaque fois que vous tombez du bas de l'écran ou que vous êtes électrocuté par un Robot, vous perdez 10 minutes sur votre temps de jeu.

Votre score final est calculé selon le barème suivant :

- 1 point pour chaque seconde restante au chronomètre
- 2 points pour chaque seconde restante au chronomètre pour le niveau de difficulté DIFFICILE
- 100 points par pièce de puzzle trouvée
- 100 points par mot de passe 'Robot en sommeil' et Ascenseur trouvé
- 500 points pour chaque puzzle résolu
- 1000 points lorsque vous terminez la mission en mode FACILE
- 5000 points lorsque vous terminez la mission en mode DIFFICILE

Spostamento a sinistra e a destra	tasto direzionale sinistra/destra levetta analogica sinistra/destra
Salita e discesa ascensore	tasto direzionale su/giù levetta analogica su/giù
Ispezione oggetto	tasto direzionale su, quando si è di fronte all'oggetto
Accesso al terminale	tasto direzionale su, quando si è di fronte al terminale
Attivazione computer tascabile	Tasto △
Indietro (menu)	Tasto ○
Salto/capriola	Tasto ✕
Sospensione gioco	Tasto START
Attivazione/disattivazione HUD password	Tasto L
Attivazione/disattivazione visualizzazione tempo	Tasto R

COMINCIARE UNA PARTITA

Selezionando l'icona NEW GAME si passa alla finestra GAME SELECTION, dalla quale è possibile scegliere una delle tre varianti del gioco. A questo punto, in alternativa, è possibile vedere un tutorial che illustra come condurre il gioco. Per fare questo, selezionare l'icona TUTORIAL, e premere il tasto ✪.

NEW - Le versione rinnovata di Impossible Mission

CLASSIC - La versione originale di Impossible Mission, con la grafica e i suoni originali.

MERGED - Questa versione mostra i nuovi sfondi della versione rinnovata, ma usa la grafica a caratteri originale.

Scegliendo una delle versioni CLASSIC o MERGED, il gioco avrà immediatamente inizio. Scegliendo NEW si andrà invece alla finestra AGENT SELECTION, in cui si potrà scegliere quale agente utilizzare per sconfiggere lo scienziato pazzo.

Si potrà scegliere uno fra questi tre agenti:

...ALPHA 1...GAMMA...DELTA...

Una volta scelto l'agente, il gioco avrà inizio.

Sulla finestra del gioco le informazioni sono visualizzate in due diverse posizioni (HUD). A sinistra si trovano le icone DISABLE ROBOTS, LIFT RESETS and NUMBER OF PASSWORD PIECES solved. Sulla destra è visualizzato il timer del conteggio alla rovescia. Entrambi questi HUD possono essere disattivati con i pulsanti L ed R.

RICERCA

Per cercare gli oggetti basta mettersi di fronte a un qualunque elemento interessante dello sfondo e premere tasto su. Se l'elemento è ispezionabile, sopra di esso comparirà una barra di ricerca. Per alcuni elementi la ricerca richiede più tempo che per altri.

Tenere premuto tasto su fino alla scomparsa della barra di ricerca. Se si è disturbati nel corso della ricerca ci si può mettere temporaneamente al sicuro, e poi proseguire. La ricerca prosegue dal punto in cui è stata lasciata. Se si abbandona la stanza la ricerca deve essere ricominciata dall'inizio.

Se la ricerca ha avuto successo, l'oggetto sarà visualizzato per qualche istante sullo schermo, per poi essere aggiunto alla propria raccolta.

Una volta che un elemento è stato ispezionato, esso si affievolisce sullo sfondo, per ricordare al giocatore che è già stato esaminato. Nella modalità Easy, una stanza che è gia stata interamente ispezionata viene mostrata in giallo sulla mappa.

Durante le ricerche si possono trovare...

- password per ripristinare gli ascensori
- password per "addormentare" i robot
- pezzi del puzzle
- nulla!

USO DEI TERMINALI

Di solito i terminali sono collocati all'ingresso o all'uscita di ciascuna stanza.

Per accedere ai terminali, premere semplicemente tasto su. Quando si accede a un terminale, sulla parte bassa della finestra compare il Pannello di Controllo.

Se si possiede la password appropriata è possibile ripristinare gli ascensori. Questa password può essere trovata ispezionando gli elementi.

Se si è trovata la password adatta è anche possibile disabilitare i robot a guardia della stanza. I robot saranno comunque di nuovo attivi dopo breve tempo.

Al termine, scollegarsi dal terminale e riprendere la missione.

USO DEL COMPUTER TASCABILE

Il computer tascabile IMPC v2k6 è essenziale al successo della missione. Esso permette al giocatore di mettere insieme i pezzi del puzzle e, con un po' di fortuna, di rompere il codice segreto, disattivando l'arsenale nucleare del professor Atombender.

È possibile accedere al computer tascabile in qualunque momento, premendo ⊙. Il computer si disattiva premendo ⊙. Mentre ci si aggira all'interno del bunker, il computer terrà traccia di ogni mossa, creando una mappa GPS delle zone esplorate. Questa mappa è diversa ogni volta che si inizia una nuova partita.

USO DEL COMPUTER TASCABILE

Finestra di visualizzazione - Visualizza a sinistra i pezzi del puzzle che sono stati raccolti, e sull a destra quelli su cui si sta lavorando.

Frecce: scorrono la lista dei pezzi del puzzle ritrovati fino a quel punto.

Pulsantiera telefonica: permette di chiamare l'Agenzia per avere aiuto nella soluzione del puzzle. Ogni telefonata all'Agenzia costa DUE minuti di tempo di gioco.

Tasto Off - Spegne il computer tascabile.

Pulsante di rotazione verticale: ruota verticalmente il pezzo di puzzle selezionato.

Pulsante di rotazione orizzontale: ruota orizzontalmente il pezzo di puzzle selezionato.

Cestino: rimuove il pezzo di puzzle selezionato dalla finestra (NON dalla memoria)

Punto esclamativo: annulla la mossa precedente sui pezzi del puzzle.

Pulsante di pausa: sospende il gioco.

Pulsanti colore: cambiano il colore del pezzo di puzzle attualmente selezionato.

Caricamento: carica i dati di gioco salvati in precedenza.

Salvataggio: salva i dati di gioco correnti. Attenzione: in questo modo i dati di gioco salvati in precedenza verranno SOVRASCRITTI.

SUGGERMENTI PER LA SOLUZIONE DEI PUZZLE

Durante la ricerca nelle stanze si troveranno i pezzi dei puzzle delle password. Per ricostruire le 9 password occorre mettere insieme i frammenti del puzzle a gruppi di 4. Ogni volta che una password viene completata, i frammenti saranno rimossi dalla lista. I frammenti devono essere assemblati usando il computer tascabile IMPC v2k6. Una volta risolte tutte e 9 le password, per sconfiggere Atombender occorrerà arrivare alla stanza di controllo. Nella modalità Easy, la stanza di controllo è visualizzata in rosso.

Per vedere se due pezzi di puzzle corrispondono, prenderne uno e posarlo direttamente sull' altro.

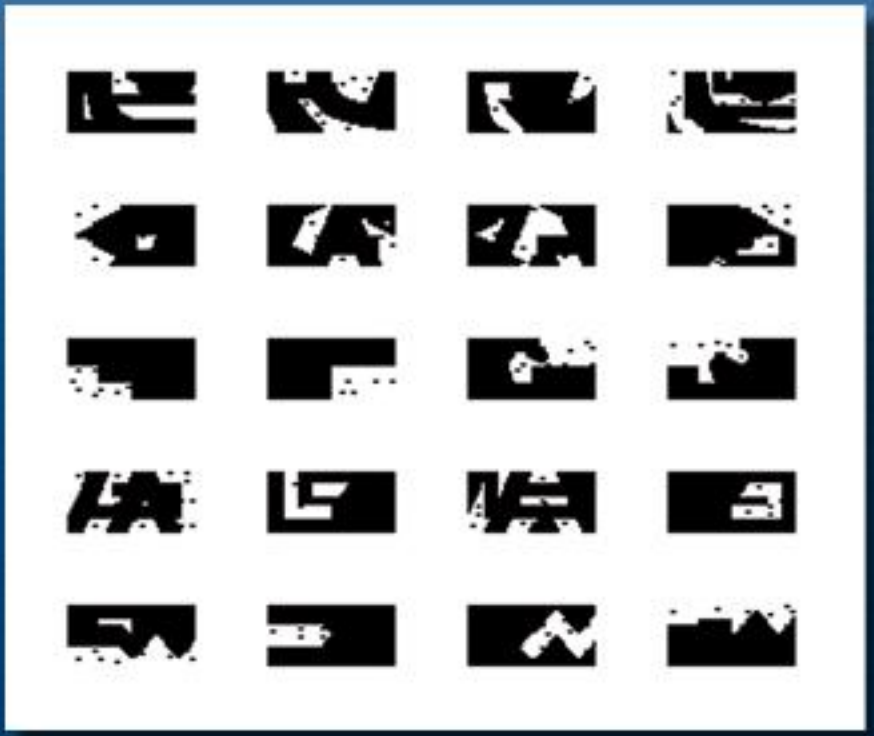
Appena trovato, un pezzo può essere girato sottosopra, in senso opposto o entrambi. Provare a girarli con i tasti funzione per cercare una corrispondenza.

Per poter corrispondere, i pezzi devono essere dello stesso colore. Usare i pulsanti colore per cambiare il colore di un pezzo.

Un puzzle completato è simile a una vecchia scheda perforata per computer: un rettangolo con dei fori.

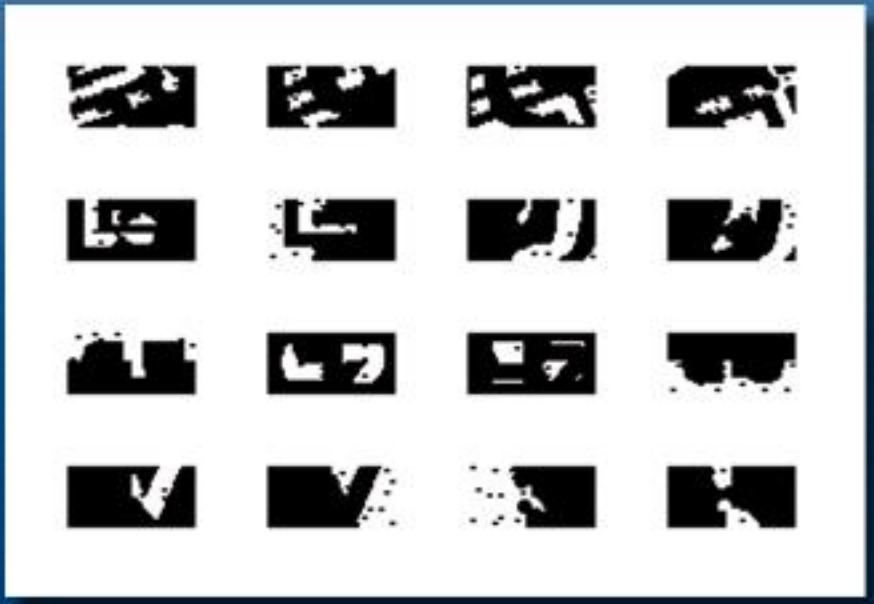
SUGGERMENTI PER LA SOLUZIONE DEI PUZZLE

...TRASMISSIONE URGENTE...INFORMAZIONI TOP SECRET...SOLO PER I TUOI OCCHI...



SUGGERMENTI PER LA SOLUZIONE DEI PUZZLE

...TRASMISSIONE URGENTE...INFORMAZIONI TOP SECRET...SOLO PER I TUOI OCCHI...



STANZE DEI CODICI

La fortezza segreta di Atombender contiene due stanze dei codici. In esse vi è un grosso schermo e un terminale di computer. Accedendo al terminale si accenderà una sequenza di quadrati, accompagnati da note musicali. Se il giocatore riesce a riprodurre la sequenza delle note nel corretto ordine crescente riceverà una password per "addormentare" i robot o per ripristinare gli ascensori.

Per vincere una password per bloccare i robot o per ripristinare gli ascensori, il giocatore deve ripetere la sequenza nell'ordine corretto. La sequenza deve essere suonata nel corretto ordine crescente, dalla nota più bassa a quella più alta.

Suggerimenti:

La nota più bassa è sempre quella con volume più basso.
La nota più alta è sempre quella con volume più alto.
Non ripetere l'ordine delle note così come è proposto dal gioco.
Nota: l'ordine corretto non è quello in cui le note sono state suonate inizialmente.

PUNTI

Ogni volta che il giocatore cade dal fondo dello schermo o riceve una scossa da un robot, dal tempo di gioco rimanente saranno sottratti 10 minuti.

Il punteggio finale viene calcolato in base a una serie di parametri:

- 1 punto per ogni secondo rimanente sull'orologio.
- 2 punti per ogni secondo rimanente sull'orologio, quando si sta giocando in modalità HARD.
- 100 punti per ogni pezzo di puzzle ritrovato.
- 100 punti per ogni password ritrovata, di disattivazione dei robot o di ripristino degli ascensori.
- 500 punti per ogni puzzle risolto.
- 1000 punti se si termina il gioco a livello EASY
- 5000 punti se si termina il gioco a livello HARD.

Bewegen - nach Links & Rechts	Links / Rechts Analog-Pad Links / Rechts
Betrieb der Aufzüge - nach oben & unten	Oben / Unten Analog-Pad Oben / Unten
Objekt suchen	Vor das Objekt stellen, Oben-Taste
In Terminal einloggen	Vor das Terminal stellen, Oben-Taste
Taschencomputer aktivieren	△-Taste
Zurück (Menu)	○-Taste
Springen/Drehen	✕-Taste
Spiel anhalten	START-Taste
Passwort HUD ein/aus	L -Taste
ZEITanzeige ein/aus	R -Taste

EINWEISUNG IN DIE MISSION

Ziel der Mission ist es, dem bösen Genie, Professor Elvin Atombender, Einhalt zu gebieten. Er wird verdächtigt, sich in Computer der National Security gehackt zu haben. Sie müssen in Atombenders geheimen Inselbunker eindringen. In einem Wettlauf gegen die zeit müssen Sie für die Teile eines geheimen Passwortes suchen, dass die tödlichen Raketen des geistesgestörten Professors stoppt.

Unter Verwendung des Aufzugsystems müssen Sie sich Ihren Weg durch das Labyrinth an Korridoren des geheimen Verstecks bahnen. Aber seien Sie vorsichtig, Sie müssen auch die Horden an tödlichen Robotern, die in jedem Bereich patrouillieren, überlisten.

Die Roboter reagieren alle auf unterschiedliche Weise, also beobachten Sie jeden Roboter und bringen Sie seinen Wachabschnitt und seine Angriffsweise in Erfahrung.

Einmal in einen sicheren Bereich gelangt, prüfen Sie alle Objekte, Möbel und Computerterminals für Teile des Geheimen Passworts.

Wenn es Ihnen nicht gelingt das Passwort zu finden, wird sich das Leben auf der Erde, wie wir es kennen, für immer verändern.... Atombender hat nukleare Sprengköpfe auf strategische Ziele in der Welt gerichtet ... Der Countdown hat begonnen ... Sie haben nur einige Stunden, um den Planeten zu retten ... Sie wurden gewählt, die Impossible Mission durchzuführen!

NEUES SPIEL BEGINNEN

Wählen Sie das Symbol NEUES SPIEL. So gelangen Sie zum Bildschirm SPIEL AUSWÄHLEN. Hier können Sie eine von drei Varianten von Impossible Mission auswählen. An diesem Punkt haben Sie alternativ die Möglichkeit eine Anleitung anzusehen, die Ihnen zeigt, wie man das Spiel spielt. Wählen Sie das Symbol ANLEITUNG und betätigen Sie die ⚽-Taste, um dies zu tun.

NEU - Dies ist die aktualisiert Version von Impossible Mission.
KLASSIK - Dies ist die Originalversion von Impossible Mission... einschließlich aller ursprünglichen Grafiken und Sounds.
GEMISCHT - Diese Version von Impossible Mission verfügt über die neuen Hintergründe der aktualisierten Version, verwendet aber die Originalgrafiken für die Charaktere.

Wenn der Spieler entweder die KLASSIK oder GEMISCHTE Version von Impossible Mission wählt, beginnt das Spiel sofort. Wird NEU ausgewählt, bringt Sie das zum Bildschirm AUSWAHL DER AGENTEN. Hier können Sie wählen, mit welchem Agenten Sie den gestörten Professor überlisten können.

Sie können einen von drei Agenten auswählen.

...ALPHA 1...GAMMA...DELTA...

Wurde der Agent gewählt, beginnt das Spiel.

Auf dem Spielbildschirm haben Sie zwei Informationsanzeigen (HUD). Auf der linken Seite Symbole für ROBOTER ABSCHALTEN, AUFZUG ZURÜCKSETZTEN und ANZAHL DER PASSWORT-TEILE. Auf der rechten wird der rückwärtslaufende TIMER angezeigt. HUDs können mit der L -Taste & R -Taste.

NACH OBJEKTEN SUCHEN

Um nach einem Objekt zu suchen, stellen Sie sich vor ein interessantes Objekt im Hintergrund und betätigen Sie die Oben-Taste. Wenn das Objekt durchsucht werden kann, erscheint über dem Objekt ein Suchmenu.Einige Objekte müssen gründlicher durchsucht werden als andere.

Halten Sie die Oben-Taste gedrückt, bis das Suchmenu verschwindet. Wenn Sie bei Ihrer Suche gestört werden, begeben Sie sich in Sicherheit und kehren Sie dann zum Objekt zurückt. Die Suche beginnt dort wieder, wo Sie aufgehört haben. Wenn Sie den Raum verlassen, müssen Sie die Suche von vorne beginnen.

Wenn die Sucher erfolgreich war, wird das Objekt für einen Moment auf dem Bildschirm angezeigt und dann automatisch Ihrem Inventar hinzugefügt.

Wurde ein Objekt einmal durchsucht, tritt es verdunkelt in den Hintergrund, um den Spieler beim Wiedererkennen der schon durchsuchten Gegenstände zu helfen. Im einfachen Modus wir ein vollständig durchsuchter Raum in der Karte gelb angezeigt.

Gegenstände, die Sie bei Ihrer Suche finden können:

- Passwörter zum Zurücksetzen von Aufzügen
- Roboter 'Schlaf' Passwörter
- Puzzleteile
- Nichts!

TERMINALS BENUTZEN

Terminals befinden sich normalerweise am Eingang/Ausgang jedes Raumes.

Um auf ein Terminal zuzugreifen, betätigen Sie einfach NACH OBEN auf dem Steuerkreuz. Wenn Sie auf ein Terminal zugreifen, wird die Kontrollkonsole am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Sie können die Steigenden Plattformen zurücksetzen, wenn Sie das richtige Passwort haben. Dies können beim Durchsuchen von Objekten gefunden werden.

Sie können auch die Roboterwächter im Raum abschalten, wenn Sie eines der erforderlichen 'Schlaf'-Passwörter haben. Dies hält jedoch nur für eine kurze Zeitdauer an.

Wenn Sie fertig sind, melden Sie sich von dem Terminal ab, um die Mission wieder aufzunehmen.

TASCHENCOMPUTER VERWENDEN

Der IMP v2k6 Taschencomputer ist essentiell für den Erfolg der Mission. Der Spieler stellt die Passwörter aus Puzzleteilen darauf zusammen und knackt damit hoffentlich den Sicherheitscode, um so die Nuklearraketen des Professor Atombender abzuschalten.

Sie können durch Betätigen der ⊙ -Taste jederzeit auf den Taschencomputer zugreifen. Sie können den Computer durch Betätigen des ⊙ -Taste deaktivieren. Während Sie sich durch den geheimen Bunker bewegen, verfolgt der Computer alle Ihre Bewegungen und erstellt eine GPS-Karte des Verstecks. Diese Karte ist jedes Mal, wenn Sie das Spiel spielen, anders.

TASCHENCOMPUTER VERWENDEN

Anzeigefenster - zeigt die gesammelten Puzzleteile auf der linken Seite und ermöglicht Ihnen diese auf der rechten Seite anzuordnen.

Pfeil-Tasten - Scrollen Sie durch eine Liste mit bis dahin gefundenen Puzzleteilen.

Taste für die Telefontastatur - Ruft die Agency zwecks Unterstützung beim Passwortpuzzle an. Jeder Kontakt mit der Agency kostet Sie ZWEI Minuten Spielzeit.

Aus-Taste - Schaltet den Taschencomputer aus.

Taste für vertikales Drehen - Dreht das ausgewählte Puzzleteil vertikal.

Taste für horizontales Drehen - Dreht das ausgewählte Puzzleteil horizontal.

Papierkorb-Taste - Entfernt da ausgewählte Puzzleteil aus der Anzeige, NICHT aus dem Speicher.

Ausrufe-Taste - Macht das Verschieben von Puzzleteilen rückgängig.

Pfoten'(Pause)-Taste - Hält das Spiel an.

Drei Farben-Taste - Verändern Sie die Farbe des derzeit ausgewählten Puzzleteils.

Schlüssel laden - Lädt zuvor gespeicherte Spieldaten.

Schlüssel speichern - Speichert aktuelle Spieldaten. Achtung, diese Aktion ÜBERSCHREIBT vorher gespeicherte Spieldaten.

HINWEISE ZUR LÖSUNG DES PUZZLES

Während Sie alle Räume durchsuchen, finden Sie Bruchstücke der Puzzle-Passwörter. Sie müssen jeweisl 4 Bruchstücke zusammensetzen, um jedes der 9 Passwörter wiederherzustellen. Wenn Sie ein Passwort wiederhergestellt haben, verschwinden die Bruchstücke von der Liste. Sie müssen die Bruchstücke mit Hilfe ds IMPC v2k6 Taschencomputers sammeln. Haben Sie alle Puzzle gelöst, begeben Sie sich auf den Weg zum Kontrollraum, um Atombender zu vernichten. Im einfachen Modus wird der Kontrollraum rot angezeigt.

Um herauszufinden, ob zwei Puzzleteile zueinander passen, wählen Sie ein Teil und platzieren Sie es direkt über das andere Teil.

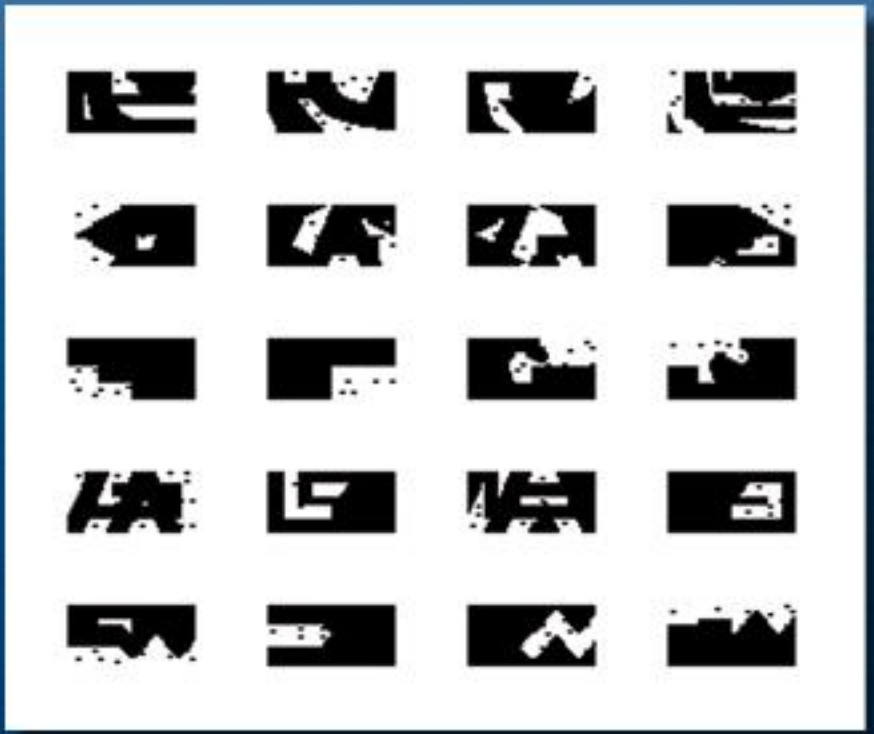
Einige Teile sind umgedreht, rückseitig oder beides, wenn Sie diese finden. Versuchen Sie die Teile mit den Funktionstasten zu drehen, um ein passendes Gegenstück zu finden.

Die Teile müssen dieselbe Farbe haben, um zueinander zu passen. Zum Verändern der Farbe, verwenden Sie die Drei-Farben Funktionstaste.

Ein vollständiges Puzzle sieht aus wie Lochkarten eines alten Computers: ein Rechteck mit Löchern.

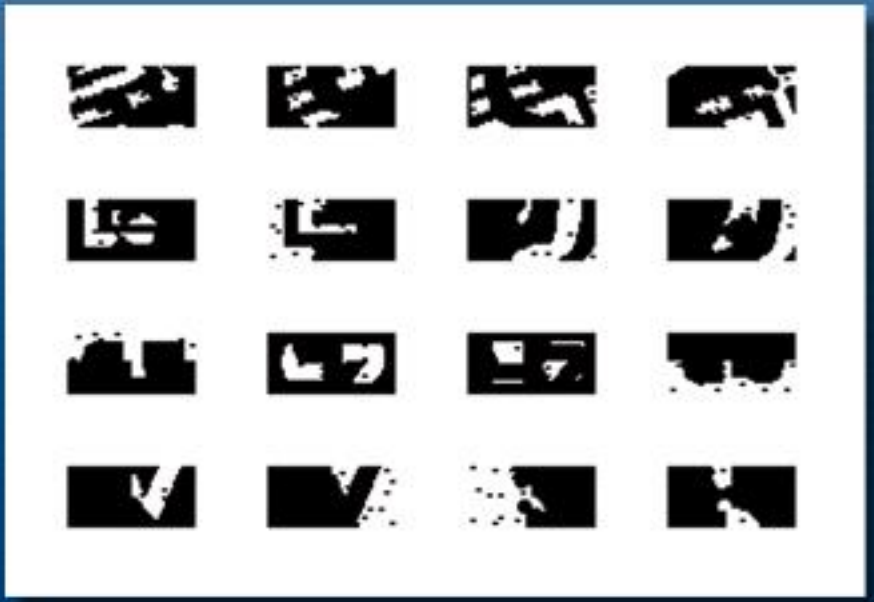
HINWEISE ZUR LÖSUNG DES PUZZLES

...DRINGENDE ÜBERMITTLUNG...STRENG GEHEIME INFORMATION...



HINWEISE ZUR LÖSUNG DES PUZZLES

...DRINGENDE ÜBERMITTLUNG...STRENG GEHEIME INFORMATION...



CODE RÄUME

Atombenders geheime Festung verfügt über zwei "Code"-Räume. Darin befindet sich ein großer Bildschirm und ein Computerterminal. Wenn man auf das Terminal zugreift, leuchtet eine Abfolge von Quadraten begleitet von Musiknoten auf. Wenn der Spieler es schafft, die Abfolge in der korrekten, aufsteigenden Reihenfolge der Noten abzuspielen, erhält er ein Roboter "Schlaf"- oder ein "Lift zurücksetzen"-Passwort.

Der Spieler muss die Abfolge in der korrekten Reihenfolge abspielen, um entweder ein Roboter "Schlaf"- oder ein "Lift zurücksetzen"-Passwort zu erhalten. Sie müssen die Abfolge in der richtigen aufsteigenden Reihenfolge der Noten abspielen ... Angefangen bei der tiefsten bis zur höchsten Note.

Tipps:
Der tiefste Ton (Note) ist immer am leisesten.
Der höchste Ton (Note) ist immer am lautesten.
Wiederholen Sie nicht die Reihenfolge der Note, die Ihnen vorgespielt wurde.
Bitte beachten Sie: die Reihenfolge entspricht nicht der zuerst vorgespielten Reihenfolge.

PUNKTE

Jedes Mal, wenn sie vom Boden des Bildschirms fallen oder von einem Roboter elektrifiziert werden, werden 10 Minuten von Ihrer Spielzeit abgezogen.

Ihre Endpunktzahl wird unter Verwendung einiger Parameter berechnet...

- 1 Punkt für jede auf der Uhr verbleibende Sekunde
- 2 Punkte für jede auf der Uhr verbleibende Sekunde, wenn Sie im SCHWIERIGEN Modus gespielt haben.
- 100 Punkte für jedes gefundene Puzzleteil
- 100 Punkte für jedes gefundene Roboter 'Schlaf' Passwort und Passwort zum Zurücksetzen der Aufzüge.
- 500 Punkte für jedes gelöste Puzzle.
- 1000 Punkte für das Beenden der Mission im EINFACHEN Modus.
- 5000 Punkte für das Beenden der Mission im SCHWIERIGEN Modus.

EINWEISUNG IN DIE MISSION

Ziel der Mission ist es, dem bösen Genie, Professor Elvin Atombender, Einhalt zu gebieten. Er wird verdächtigt, sich in Computer der National Security gehackt zu haben. Sie müssen in Atombenders geheimen Inselbunker eindringen. In einem Wettlauf gegen die zeit müssen Sie für die Teile eines geheimen Passwortes suchen, dass die tödlichen Raketen des geistesgestörten Professors stoppt.

Unter Verwendung des Aufzugsystems müssen Sie sich Ihren Weg durch das Labyrinth an Korridoren des geheimen Verstecks bahnen. Aber seien Sie vorsichtig, Sie müssen auch die Horden an tödlichen Robotern, die in jedem Bereich patrouillieren, überlisten.

Die Roboter reagieren alle auf unterschiedliche Weise, also beobachten Sie jeden Roboter und bringen Sie seinen Wachabschnitt und seine Angriffsweise in Erfahrung.

Einmal in einen sicheren Bereich gelangt, prüfen Sie alle Objekte, Möbel und Computerterminals für Teile des Geheimen Passworts.

Wenn es Ihnen nicht gelingt das Passwort zu finden, wird sich das Leben auf der Erde, wie wir es kennen, für immer verändern.... Atombender hat nukleare Sprengköpfe auf strategische Ziele in der Welt gerichtet ... Der Countdown hat begonnen ... Sie haben nur einige Stunden, um den Planeten zu retten ... Sie wurden gewählt, die Impossible Mission durchzuführen!

Mover - Izquierda y Derecha	Botón de dirección Izquierda/Derecha Joystick Analógico Izquierdo/Derecho
Operación Subir - Arriba y Abajo	Botón de dirección Arriba/Abajo Joystick Analógico Arriba/Abajo
Buscar Artículo	Botón de dirección Arriba cuando te pares delante del artículo
Acceder al Terminal	Botón de Dirección Arriba cuando te pares delante del terminal
Activar Ordenador de Bolsillo	Botón △
Atrás (menú)	Botón ○
Saltar/Dar vueltas	Botón ✕
Interrumpir Partida	Botón START
Activar/Desactivar Contraseña HUD	Botón L
Activar/Desactivar Visualizador del TIEMPO	Botón R

INFORMACIÓN DE LA MISIÓN

El objeto de la misión secreta es poner fin al genio del mal, el Profesor Elvin Atombender, que es sospechoso de piratear en los ordenadores de Seguridad Nacional. Debes introducirte en el búnker de la Isla Secreta de Atombender. En una carrera contra el reloj, debes buscar las partes de una contraseña secreta que desconectará los mortíferos misiles del trastornado Profesor.

Usando el sistema del ascensor, ve por el laberinto de pasillos del escondite secreto, pero ten cuidado, tendrás que burlar a las hordas de los mortíferos robots que patrullan cada zona.

Todos los robots reaccionan de manera diferente, así que observa cada robot uno por uno y pon a prueba y aprende sus parámetros de patrulla y métodos de ataque.

Una vez dentro de una zona segura, revisa todos los objetos, mobiliario y terminales de ordenador por si hay partes de la Contraseña Secreta.

Si no encuentras la Contraseña, la vida en la Tierra como la conocemos cambiará para siempre ... Atombender tiene misiles nucleares apuntando a objetivos estratégicos alrededor del globo ... La cuenta atrás ha comenzado ... Es cuestión de horas que salves el planeta ... ¡Has escogido emprender la Impossible Mission!

COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA

Selecciona el icono NUEVA PARTIDA. Este te llevará a la pantalla SELECCIÓN DE PARTIDA. Aquí, puedes escoger una de las tres variantes de Impossible Mission.

En este punto tienes la posibilidad de ver alternativamente un tutorial que te muestra cómo jugar la partida. Para hacer esto, selecciona el icono TUTORIAL y pulsa el botón ⊗.

NUEVA - Esta es la versión actualizada de Impossible Mission.

CLÁSICA - Esta es la versión original de Impossible Mission ... incluyendo el sonido y los gráficos originales.

COMBINADA - Esta versión de Impossible Misión, tiene los nuevos fondos de la versión actualizada pero usa los gráficos de los personajes originales.

Si el jugador selecciona las versiones CLÁSICA o COMBINADA de Impossible Mission, la partida comenzará inmediatamente. Si escoge NUEVA, esta te llevará a la pantalla de SELECCIÓN DE AGENTE. Aquí puedes escoger qué Agente usar para burlar al transtornado Profesor.

Puede escoger entre tres agentes...ALPHA 1...GAMMA...DELTA...

Cuando hayas escogido al Agente, comenzará la partida.

En la pantalla de la partida, tienes dos presentaciones de información (HUD). A la izquierda, los iconos para DESACTIVAR ROBOTS, REINICIAR ASCENSORES y NÚMERO DE PIEZAS DE LA CONTRASEÑA resueltos. A la derecha, aparece el TEMPORIZADOR de cuenta atrás. Ambos HUD puede apagarse usando los Botones L y R.

BUSCANDO ARTÍCULOS

Para buscar artículos, ponte delante de cada artículo interesante del fondo y pulsa botón hacia arriba. Si se puede buscar el artículo, aparecerá una barra de búsqueda sobre el artículo. Algunos artículos necesitan más tiempo que otros para ser buscados.

Mantén presionada la botón hacia arriba. hasta que la barra de búsqueda desaparezca. Si te molestan mientras estás buscando, muévete a un lugar seguro, y después regresa al artículo. La búsqueda comienza desde donde la dejaste. Si dejas la habitación tendrás que comenzar la búsqueda desde el principio.

Si la búsqueda ha tenido éxito, el artículo aparecerá momentáneamente en la pantalla, y automáticamente se añadirá a tu inventario.

Una vez que se ha buscado un artículo, se difumina dentro del fondo para ayudar al jugador a reconocer que el artículo ya ha sido buscado. En el Modo Fácil, una habitación en la que se ha buscado completamente aparece en el mapa en amarillo.

Los objetos que puedes encontrar mientras estás buscando son...

- Contraseñas de Reinicio del Ascensor
- Contraseñas para 'Adormilar' Robot
- Piezas del Rompecabezas
- ¡Nada!

USAR TERMINALES

Normalmente los terminales están situados en la entrada/salida de cada habitación.

Para acceder a los terminales, simplemente pulsa botón hacia arriba. Cuando se accede a un terminal, aparece el Panel de Control en la parte del fondo de la pantalla.

Puedes Reiniciar las Plataformas Elevadoras si tienes la contraseña correcta. Estas pueden encontrarse buscando artículos.

También puedes desactivar a los Robots Guardianes de la habitación si has adquirido cualquier contraseña para 'Adormilar'. Estas solamente durarán un corto período de tiempo.

Cuando hayas finalizado, sal del terminal para reanudar la misión.

USANDO EL ORDENADOR DE BOLSILLO

El ordenador de bolsillo IMPC v2k6 es fundamental para el éxito de la misión. El jugador montará las contraseñas de las Piezas del Rompecabezas en él y con un poco de suerte resolverá el código de seguridad, desactivando el arsenal nuclear del Profesor Atombender.

Puedes acceder al ordenador de bolsillo en cualquier momento pulsando ⓐ. Puedes desactivar el ordenador pulsando ⓑ. Cuando te muevas por el búnker secreto, el ordenador de bolsillo seguirá tu rastro en cada movimiento, creando un mapa GPS de la guarida. Este mapa es diferente cada vez que juegas al juego.

USANDO EL ORDENADOR DE BOLSILLO

Ventana de Visualización - muestra las piezas recogidas del rompecabezas a la izquierda y las piezas del rompecabezas con las que estás trabajando a la derecha.

Botones Flecha - Nos desplaza a través de la lista de todas las piezas del rompecabezas encontradas hasta ahora.

Botón Teclado numérico del Telefono - Llama a la Agencia para pedir ayuda con el rompecabezas de la contraseña. Cada contacto con la Agencia te costará DOS minutos de tiempo de partida.

Botón Apagar - apaga el ordenador de bolsillo.

Botón Dar Vueltas Verticales - Da vueltas verticalmente a la pieza seleccionada del rompecabezas.

Botón Dar Vueltas Horizontales - Da vueltas horizontalmente a la pieza seleccionada del rompecabezas.

Botón Basura - Elimina la pieza seleccionada del rompecabezas solamente de la pantalla - NO de la memoria.

Botón Exclamación - Deshace la clave para los movimientos del rompecabezas

Botón 'Paws' (pausa) - Hace una pausa en la partida.

Botón de Tres Colores - Cambia el color de la pieza seleccionada del Rompecabezas ahora.

Cargar Clave - Carga previamente los datos de la partida guardada.

Guardar Clave - Guarda los datos de la partida actual. Ten cuidado, esta acción SOBREESCRIBIRÁ sobre los datos de la partida guardada anteriormente.

PISTAS PARA RESOLVER LOS ROMPEZABEZAS

Mientras buscas por todas las habitaciones, descubrirás fragmentos de las contraseñas del rompecabezas. Debes reunir grupos de 4 fragmentos cada uno para recrear cada una de las 9 contraseñas. Cuando completes cada contraseña, los fragmentos se eliminarán de la lista. Debes juntar estos fragmentos usando el ordenador de bolsillo IMPC v2k6. Una vez que hayas resuelto las 9 contraseñas, debes dirigirte a la Sala de Control para derrotar a Atombender. En el Modo Fácil, la Sala de Control aparece en rojo.

Para averiguar si dos piezas del rompecabezas se acoplan, recoge una pieza y colócala directamente en la parte superior de la otra pieza.

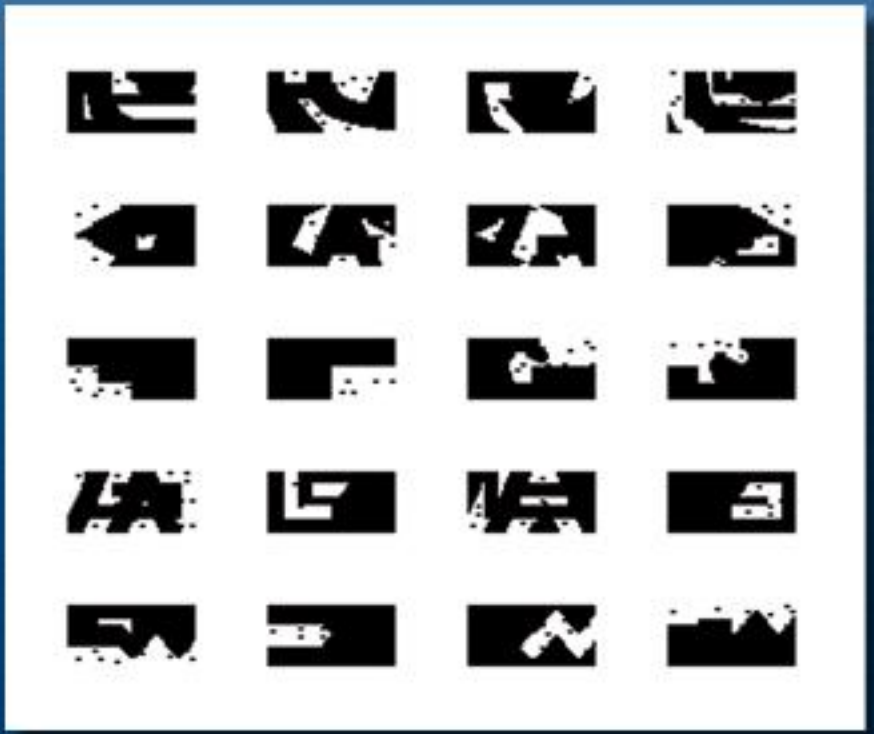
Algunas piezas estarán al revés, hacia atrás o en las dos posiciones cuando las encuentres. Intenta darles la vuelta con las teclas de función para que se acoplen.

Las piezas deben ser del mismo color para acoplarse. Para cambiar el color, usa las teclas de función TRES COLORES.

Un rompecabezas completado parece una tarjeta perforada de una vieja computadora: un sólido rectángulo con agujeros en él.

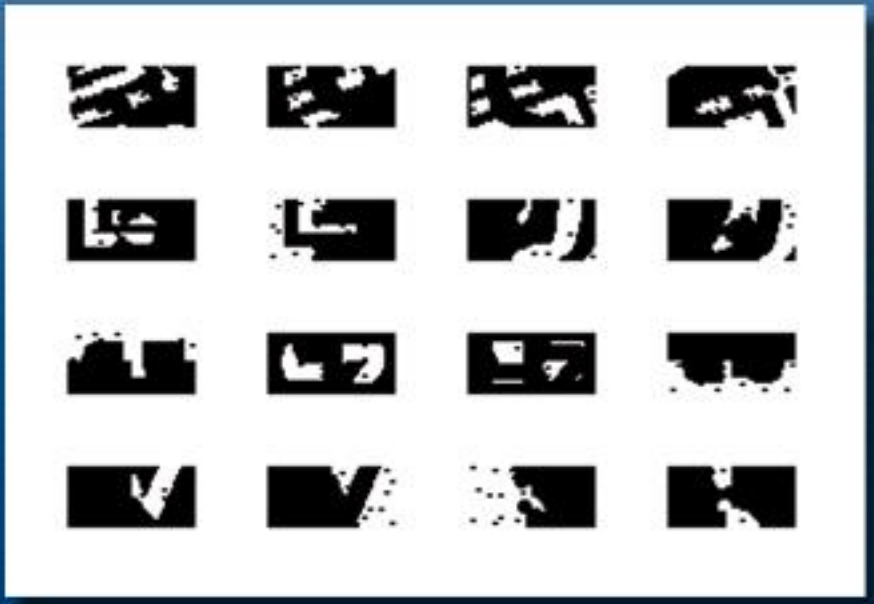
PISTAS PARA RESOLVER LOS ROMPEZABEZAS

...TRANSMISIÓN URGENTE...INFORMACIÓN SECRETA...SOLO PARA TUS OJOS...



PISTAS PARA RESOLVER LOS ROMPEZABEZAS

...TRANSMISIÓN URGENTE...INFORMACIÓN SECRETA...SOLO PARA TUS OJOS...



HABITACIONES CON CÓDIGO

La fortaleza secreta de Atombender contiene dos habitaciones con 'código'. Contienen una gran pantalla y un terminal de ordenador. Cuando se accede al terminal aparece una secuencia de cuadrados, acompañada por notas musicales. Si el jugador puede volver a jugar la secuencia en orden ascendente con la nota correcta, se recompensará con una contraseña para 'adormilar' robot o con una para reiniciar ascensor.

El jugador debe volver a jugar la secuencia en el orden correcto para ganar una contraseña para 'adormilar' robot o una para reiniciar ascensor. Debes volver a jugar la secuencia con la nota correcta en orden ascendente ... de la nota más baja a la nota más alta

Consejos:
El tono (nota) Más Bajo es siempre el volumen más bajo.
El tono (nota) Más Alto es siempre el volumen más alto.
No repitas el orden de las notas según te han ido sonando.
Por favor, ten en cuenta que el orden no es el mismo que cuando se jugó con ellos por primera vez.

PUNTUACIÓN

Cada vez que caes desde el fondo de la pantalla o eres electrocutado por un Robot, se te descontarán 10 minutos de tu tiempo de partida.

Tu puntuación final se calcula usando un número de parámetros...

- 1 punto por cada segundo que quede en el reloj
- 2 puntos por cada segundo que quede en el reloj cuando hayas jugado en el nivel de dificultad DIFÍCIL
- 100 puntos por cada pieza del rompecabezas encontrada
- 100 puntos por cada contraseña encontrada para 'adormilar' robot y para reiniciar ascensor.
- 500 puntos por cada rompecabezas resuelto
- 1000 puntos por completar la misión en el nivel de dificultad FÁCIL
- 5000 puntos por completar la misión en el nivel de dificultad DIFÍCIL